

近代サッカーにおける得点パターンの一考察

著者	若杉 透
雑誌名	日本歯科大学紀要．一般教育系
巻	13
ページ	179-193
発行年	1984-03-25
URL	http://doi.org/10.14983/00000265

近代サッカーにおける得点パターンの一考察

新潟歯科部 若 杉 透

Tōru WAKASUGI: An examination of the scoring pattern in modern SOCCER

Nippon Dental University, Niigata

(1983年12月14日受理)

日本歯科大学紀要

第 13 号

1984年3月

BULLETIN OF NIPPON DENTAL UNIVERSITY, GENERAL EDUCATION

近代サッカーにおける得点パターンの一考察

目 的

サッカーの特性から考えて、ゲーム中のプレーヤーやボールの動きは、非常に流動的であり、刻々と変化する状況の中で、常に動きを伴うものである。

ゲームを構成するのに必要な要素は、技術、体力、戦術、スピード、リズム、テンポ、ペースなどである。

特に近代サッカーにおいては、これらの諸要素が非常にレベルアップしており、それに伴って、ゲーム自体、また得点パターンがスピード化され、そのパターンを構成する、個人戦術、グループ戦術は複雑化されてきている。

そこで近代サッカーの頂点である、1982 SPAIN WORLD CUP 2次リーグ～決勝までの13試合、計46得点（準決勝 ALEMANIA vs FRANCIA の PK 合戦は除く）の得点パターンの中から、得点に結びつくいくつかの必要な要素を正確に客観的に分析し、比較検討することによって、近代サッカーの得点パターンを、一考察してみたい。

また今まで漠然としていた、チームやプレーヤーに対する評価を明確にし、誤りを見出したり、新たな発見をすることの助けになるものと考ええる。

方 法

1. 対 象 1982 SPAIN WORLD CUP

○ 2次リーグ

A 組	POLONIA	3 vs 0	BELGICA	6月28日
	BELGICA	0 vs 1	UNION SOVIETICA	7月1日
B 組	SPAIN	1 vs 2	ALEMANIA	7月2日
C 組	ITALIA	2 vs 1	ARGENTINA	6月29日
	ARGENTINA	1 vs 3	BRASIL	7月2日
	BRASIL	2 vs 3	ITALIA	7月5日

D 組	AUSTRIA	0 vs 1	FRANCIA	6月28日
	AUSTRIA	2 vs 2	IRLAND DEL NORTE	7月1日
	FRANCIA	4 vs 1	IRLAND DEL NORTE	7月4日
○ 準 決 勝				
	ALEMANIA	3 vs 3 ($\begin{smallmatrix} 5-4 \\ PK \end{smallmatrix}$)	FRANCIA	7月8日
	POLONIA	0 vs 2	ITALIA	7月8日
○ 三位決定戦				
	POLONIA	3 vs 2	FRANCIA	7月10日
○ 決 勝				
	ALEMANIA	1 vs 3	ITALIA	7月11日

1982 SPAIN WORLD CUP 2次リーグ～決勝戦までの得点の入った試合, 13試合, 計46得点, (準決勝 ALEMANIA vs FRANCIA の PK 合戦は除く)

2. 期 日 1982年6月28日～7月11日

3. 場 所 SPAIN

4. 調査項目

- (1) 前後半の得点率
- (2) シュート・ゾーンの種類と得点率
- (3) オフエンス・スタートの種類と得点率
- (4) 得点に至るまでのパスの連続本数と得点率
- (5) 浮球, ゴロによるパスの本数と使用率
- (6) パスにおけるタッチ数と使用率
- (7) シュート時に使用したキックの種類と使用率
- (8) シュート時におけるタッチ数と使用率

5. 調査方法

1982 SPAIN WORLD CUP 2次リーグ～決勝までのビデオカセット

NHK '82 WORLD CUP SOCCER 146 GOAL SPAIN 大会のビデオカセットを資料にし, SONY VIDEO CASSETTE RECORDER SL-F11 を使用して調査を行った。

結 果 と 考 察

1. 前後半の得点率

前 半	14 goal (30.43%)	} 42 goal	} 13 game
後 半	28 goal (60.87%)		
延長前半	2 goal (4.45%)	} 4 goal	} 46 goal
延長後半	2 goal (4.35%)		

これによると前半と後半では、延長を除けば約 3:6 で後半の得点が多いという結果を示している。

恩田裕 (1979)¹⁾ の報告によると、日本リーグの得点率は、前半と後半では約 4:6 で後半の得点の方が多いと述べ、今回の調査とはほぼ同じ得点率を示している。

この原因としては、体力の消耗と集中力の低下が考えられる。

2. シュート・ゾーンの種類と得点率

シュート・ゾーンを、ゴールエリア内、ペナルティエリア内、ペナルティエリア外と大きく3つに区分した場合(図-1)において、ゴールエリア内16点、全得点の34.78%、ペナルティエリア内21点、全得点の45.65%、ペナルティエリア外9点、全得点の19.57%を示した。この結果、ペナルティエリア内での得点は、全得点の80%と高いものに対してペナルティエリア外での得点は、全得点の約20%と低いものであった。

これらを攻守両面から考えた場合、ディフェンスでは、マークの3原則

- ボールを持つプレーヤーとゴールを結ぶ線上に立つ
- 相手とボールの見えるポジションをとる。
- ボールに対してすばやくチェックできる間合をとる。

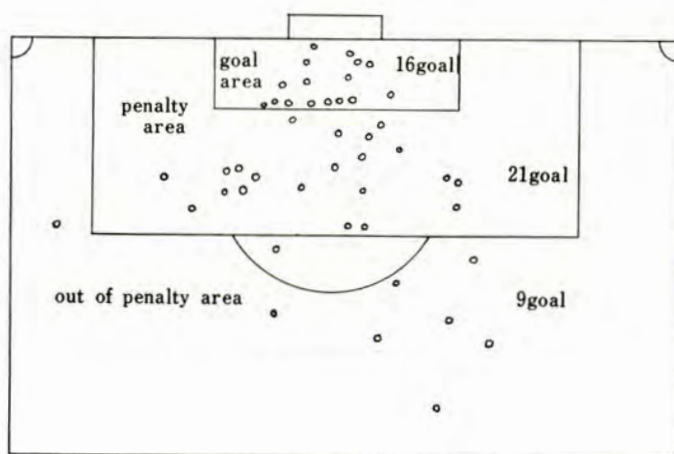


図-1 Shoot zone の種類と得点率 13 Game 46 Goal
○ は Shoot を打った point を示す

を忠実に守った場合、ゴールに近づけば、近づくほど、速い動きが要求され、ポジション修正の時間的余裕が短縮される。

オフェンスでは、このディフェンスの欠点を利用して、個人戦術・グループ戦術などを有効に使い分け、マークをはずすことによって得点率の高いスペースを確保することができる。

以上のことがペナルティエリア内の高得点率に、つながっていると考えられる。

3. オフェンス・スタートの種類と得点率

オフェンス・スタートの種類は、インターセプト、フリーキック、スローイン、コーナーキック、ペナルティキックに分類された。(図-1)、(表-1)において、インターセプトからの得点パターンは、全体の約60%を締め、さらに、インターセプトの中でも、自陣内でのインターセプトが約40%得点に結びついている。

近代サッカーの攻撃は、第1線のプレーヤーの突破だけにたよらず、第2線、第3線のプレーヤーが、ポジションに関係なく流動的なオーバーラップをするようになってきている。また、バックライン全体の押し上げが速くなり、攻撃的・トータル的になってきた。

しかしその反面、マークのずれ、マークのスイッチ、バックラインの背後にできるオー

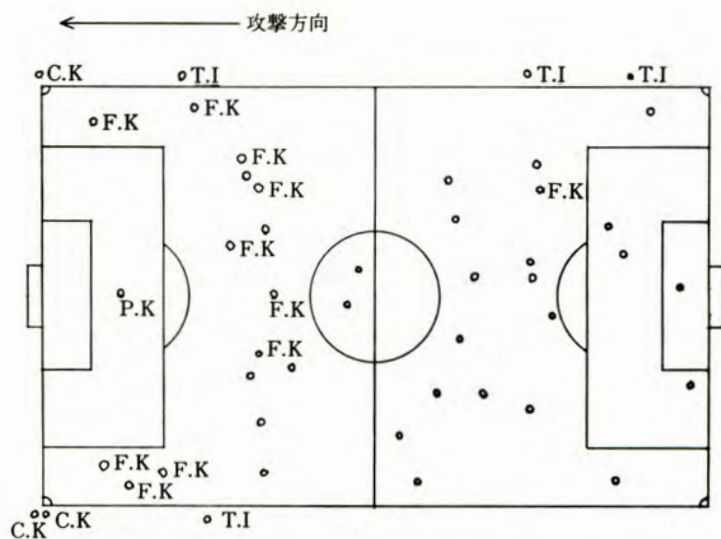


図-2 Offense start の種類 13 game 46 goal

○ は Offense start の point を示す

- - Intercept
- F.K- Free Kick
- T.i- Throw in
- C.K- Corner Kick
- P.K- Penalty Kick

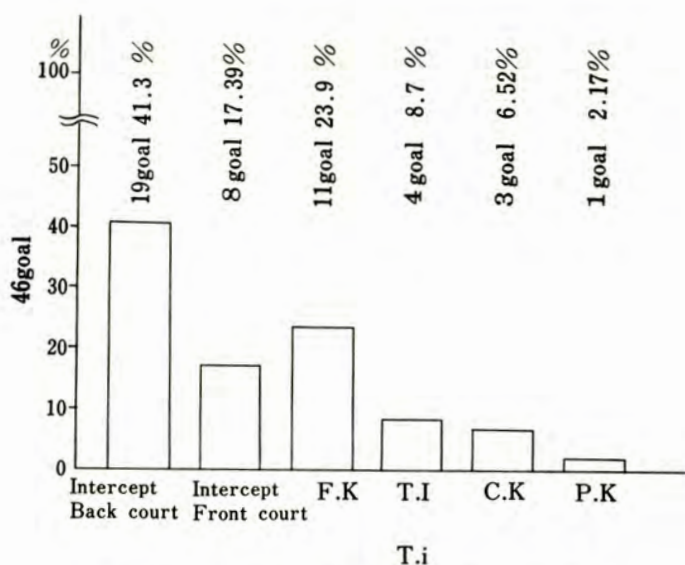


表-1 Offense start の種類と得点率 13 game 46 goal

ブンスペース、インターセプトされた時の、重心移動のリカバリー、イメージの切り換えなど、肉体的、精神的にプレッシャーが多くなったのも事実である。

従って、これらの緒要素が、関連することにより、(図-2)(表-1)のような結果が出たと思われる。

4. 得点に至るまでのパスの連続使用本数と得点率

Reep and Benjamin (1968)²⁾によると、パスの連続本数の頻度は、全体で0本—39.4%，1本—27.5%，2本—16.2%，3本—8.4%，4本—4.4%，5本—2.2%，6本—1.0%，

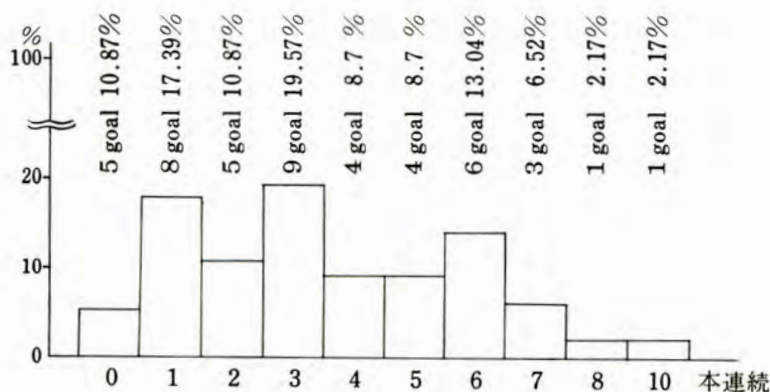


表-2 得点に至るまでのパスの連続本数と得点率 13 game 46 goal

7本以上—0.9%, という結果になり減少傾向を示したと報告している。

(表—2) では、パスの連続本数と得点率の相関関係ではあるが、0本、3本、6本を除いては、Reep and Benjamin の報告と同じ傾向を示している。

パスの連続本数0本は、F.K 3本、P.K 1本、インターセプトからのダイレクト・シュート1本と、すべてパス未使用の得点なので考察は削除する。

パスの連続本数3本は、インターセプト5本からの得点であり、このうちインターセプト5本を除く、得点は、すべてアウトボールからのオフenseスタートである。

従って3本連続パスの得点率は、2本連続パス、5ゴール、10.87% とほぼ同等の得点

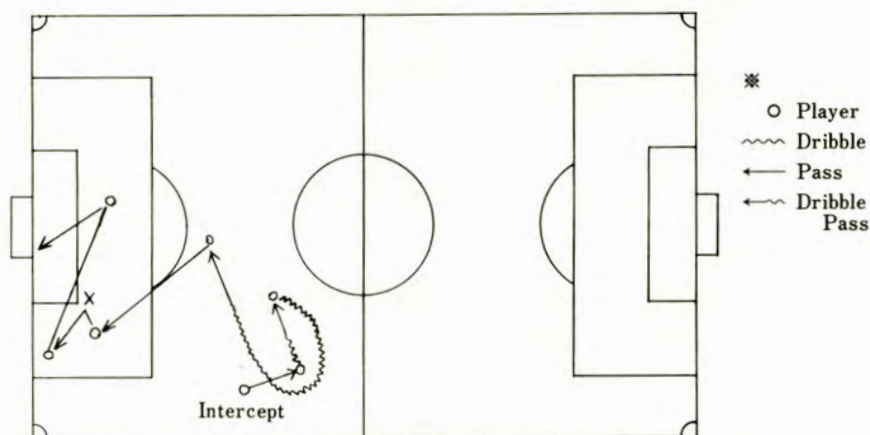


図-3 BELGICIA 0 vs 1 UNION SOVIETICA No. 1 goal

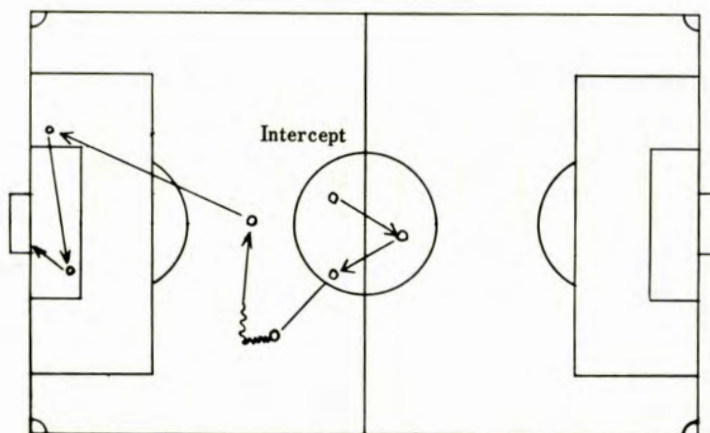


図-4 ARGENTINA 1 vs 3 BRASIL No. 2 goal

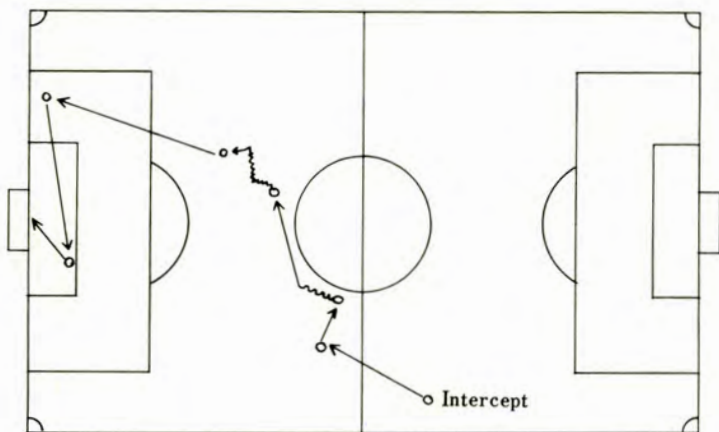


図-5 AUSTRIA 2 vs 2 IRLAND DEL NORTE No. 2 goal

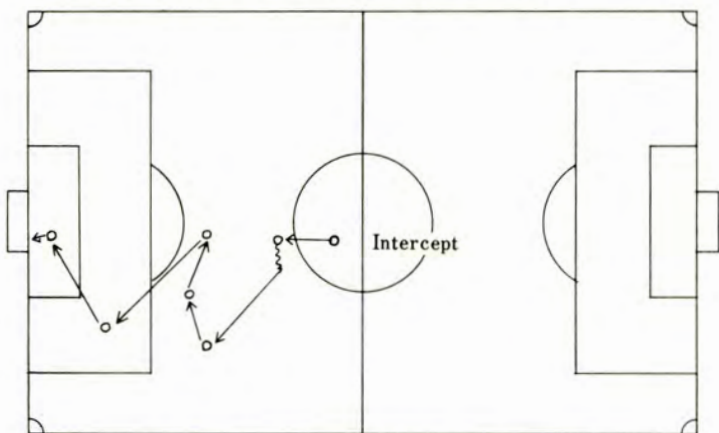


図-6 ALEMANIA 3 vs 3 FRANCIA No. goal (5-4 PK)

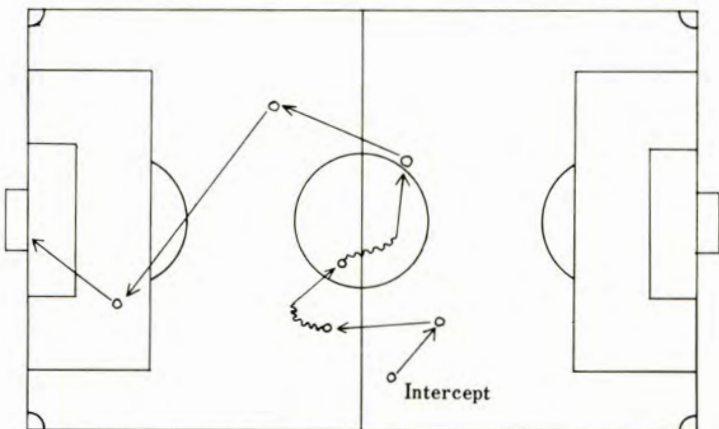


図-7 POLONIA 3 vs 2 FRANCIA No. 2 goal

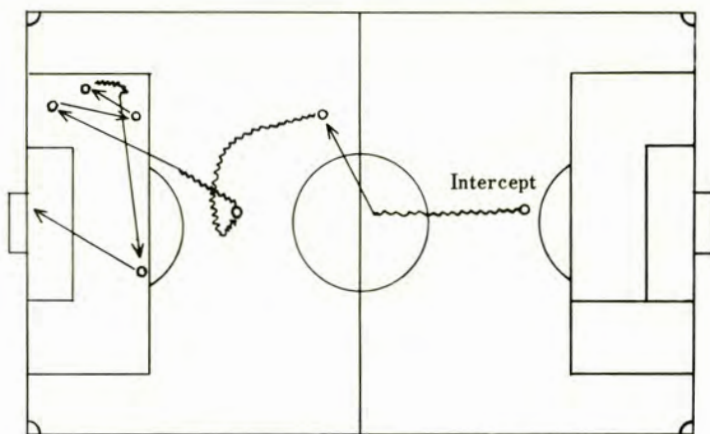


図-8 ALEMANIA 1 vs 3 ITALIA No. 2 goal

率であると考えることができる。

パスの連続本数6本は、すべてインターセプトからの、オフェンス・スタートであり、(図-3)、(図-4)、(図-5)、(図-6)、(図-7)、(図-8)は、その得点パターンである。

これらのパターンは

- オフェンス・スタートは、ほとんどハーフライン付近からである。
- ドリブルの方向性が縦方向だけでない。
- ドリブルパスを有効に使用している。
- バックパスにより、Change of pace, Change of direction を行なっている。
- パスに、ショートとロングの変化がある。
- 最低、コート1/3の幅を使用して攻撃し、ディフェンスを左右に動かしている。
- シュートはペナルティエリア内で打っている。

などの要素が共通しており、非常に理想に近いパターンを形成している。

これらの結果から、全体として、パスの連続本数の得点率の相関関係は

- パスの少ない攻撃
- 相手にポジション修正の時間を与えない攻撃

が得点率を高くするものと考えられる。

5. 浮球とゴロによるパスの本数と使用率

この調査の対象である、13試合、計46得点に使用されたパスの合計本数は、156本であった。空間利用のパスを浮球、グラインダーのパスをゴロとした場合、合計本数に対して浮球は、40本、25.64%の使用率で、ゴロは、116本、74.36%の使用率を示した。

ゴロのボールをコントロールする場合、ほとんどが、脚部だけのコントロールに限定さ

れ、コントロールポイントの選択も容易で、パスコースのラインに入ってしまうと、線でボールコントロールすることができ、非常に実戦的で用途も広い。

これに対し、浮球のボールコントロールは状況に応じて、ヘディングから脚部までの、コントロール範囲を選択しなければならず、選択範囲が広い。

またボディーバランス、重心の移動のリカバリー、パスのコースに入った場合の点でのコントロールなどから、ゴロのボールコントロールと比較した場合、浮球のコントロールは、むずかしいと言える。

これらの結果から、より速くコントロールでき、より速く、シュートの態勢に入ることができる、ゴロのパスの使用率が高くなったものと思われる。

6. パスにおけるタッチ数と使用率

46ゴールで使用された、パスの本数は156本であった。パスにおけるタッチの種類は、(表-3)から、ダイレクトパス、2タッチパス、3タッチパス、ドリブルパスに分類され、ダイレクトパスが61本、39.1%と高い使用率を示した。

速いボールの移動は、相手ディフェンスに陣型を整わせない利点があり、また、個々のドリブルよりも、速いパスによるボール移動の方が、短時間に広範囲にわたって、ボールを移動することができ、これは、ダイレクトパスが、局面打開や、数的優位工作に、有効であると考えることができる。

2タッチ、3タッチパスの使用率が減少傾向を示しているのは、速い時期におけるボー

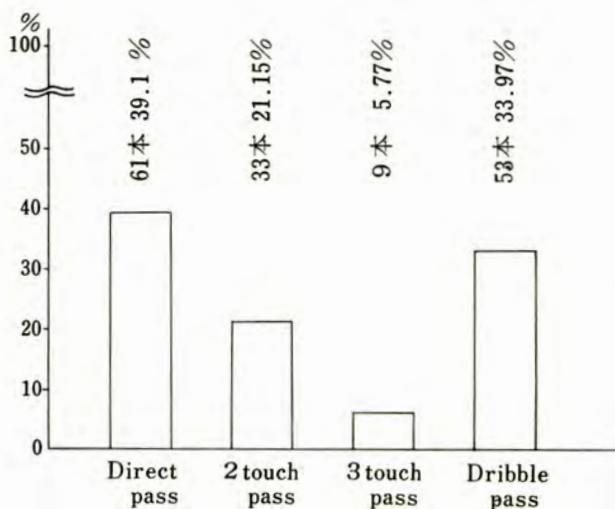


表-3 パスにおけるタッチ数と使用率
13 game 46 goal 合計 156 本 pass 使用

ルの処理によって、ゲームを優位に展開して行こうというプレーヤーの指向の現われだと思えることができる。

ドリブルパスは53本、33.97%とダイレクトパスに次ぐ高い使用率を示した。

ダイレクトパスが、チームの状況上、無理な場合、2タッチ、3タッチと、タッチ数を増やすことによって、時間的余裕を作り、チームメートとの、パスのタイミングを計らなければならない。しかし、第2、第3のアイディアで、ゲーム展開が、できなかった場合個人のドリブルにより、相手ディフェンス陣を崩し数的優位を作らなければならない。

これらのことからダイレクトパスとドリブルパスの使い分けは、明確であり、高い使用率を示したと考えられる。

7. シュート時に使用したキックの種類と使用率

シュート時に使用したキックの種類は、(表-4)から11種類に分類された。

各キックにおいて、ほぼ、右足、左足の順序で使用され、スピードが速く、強力で、確実性の高いキックが、より多く使用されている。

ヘディング、ボレーキックなどの浮球からの得点は全体の約26%で、右インステップとほぼ、同等の使用率を示している。

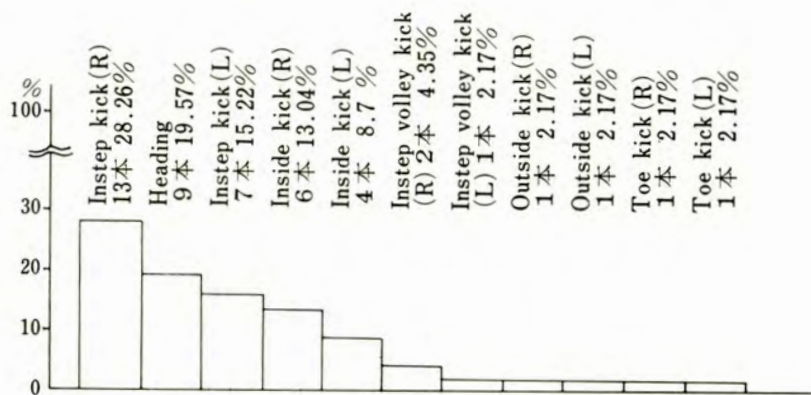


表-4 シュート時に使用したキックの種類と使用率 13 game 46 goal

中でもヘディングからの得点は、9本19.57%と左インステップを、上回る、2番目の使用率を示した。空間利用の浮球からのヘディングシュートは、点でとらえることになり、キーパーにとっては、予測しにくいコースであると考えられる。

8. シュート時における、タッチ数と使用率

(表-5)から、シュート時のタッチ数は、ダイレクトシュート、ワントラップシュー

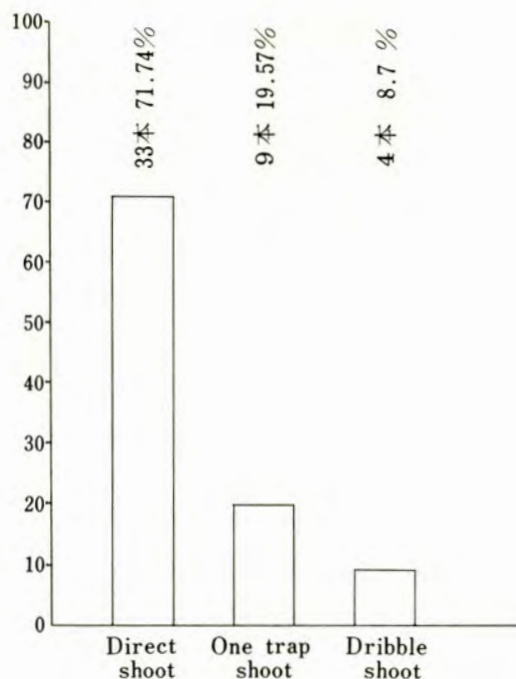


表-5 シュート時における、タッチ数と使用率 13 game 46 goal

ト、ドリブルシュートの3つに分類された。

ダイレクトシュートが、約70%と高い使用率を示している原因は、個人戦術やグループ戦術によって、オープンスペースが作り出され、ラストパスがフィードされていること、しかも、ダイレクトでシュートの打てる、スペースへ、ボールの質、ボールのスピード、ボールのコースが、正確に割り出されていることなどが考えられる。

ワントラップシュートは9本、19.57%であった。完全にディフェンスを崩せない状態で、レシーブしたパスを合理的な体の使い方で、トラップし得点している。状況の的確な素早い判断、イマジネーション、などの要素が、得点に結びついたと考えられる。

ドリブルシュート4本、8.7%は、積極的な縦へのドリブル突破からの得点である。ゴール前のワントラップ、コントロールミスからの、リカバリードリブルシュートではない。ゴール前で、オープンスペースや、シュートコースを、作る味方オフェンスの戦術的な動きを除けば、個人技でのアタックである。

従って、シュート時における、タッチ数は、ダイレクトが非常に有効だと考えることができる。

結 論

近代サッカー (1982 SPAIN WORLD CUP 13 game 46 goal) をいくつかの項目に分類し、調査、分析した結果、次のような結論を出すことができた。

1. 前半と後半では、約 3: 6 と後半の得点の方が多い。
2. ペナルティエリア内からの得点は全体の80%であった。
3. インターセプトからの得点は全体の約60%であった。
4. パスの連続本数からの得点は1本～3本が全体の50%であった。
5. ゴロのパスが全体の約70%使用されている。
6. ダイレクトパスとドリブルパスの使い分けが明確である。
7. スピード、パワーのあるキックが、シュートに数多く使用されていた。
8. ダイレクトシュートが全体の70%であった。

また、1試合、平均得点は、2.8点。パスの1得点平均使用本数は、3.4本であった。

これらを総合すると、近代サッカーの得点パターンは、インターセプトからの、カウンター・アタックで、速いボールコントロールによる、ダイレクトパスを多く使用し、攻撃の幅と深さを作ることによって、オープンスペースを利用する。

フィニッシュは、ペナルティエリア内で、シュートできるコントロールされたラストパスによりスピードとパワーを最大限に生かせるキックで、ダイレクトシュートをねらう。

さらに、攻守両面にわたって、休みのない幅広い積極的な運動量が継続できる体力と、すばやく柔軟なボールコントロール

Change of pace Change of direction

などの緒要素が、必要になってきている。

この近代サッカの 特徴を顕著に 現わしている得点パターンが (図—9), (図—10) である。

図—9は、2次リーグ—C組 ITALIA 2 vs 1 ARGENTINA ITALIA の2点目
④ Cabrini の得点パターンである。

ARGENTINA の 右コーナーキックからの ヘディングシュートが、はね返えるところを、⑬ Oriali がインターセプトして、オフense、スタートである。中盤を越えるまで、パスはすべて3タッチ以下であり、⑭ Graziani から ⑯ Rossi へのパスは、ラストパスをねらったスルーパスである。⑯ Rossi のドリブルシュートは、ゴールキーパーに、はじかれたが左サイドから、オーバーラップしてきた ⑰ Conti によりドリブルセンタリン

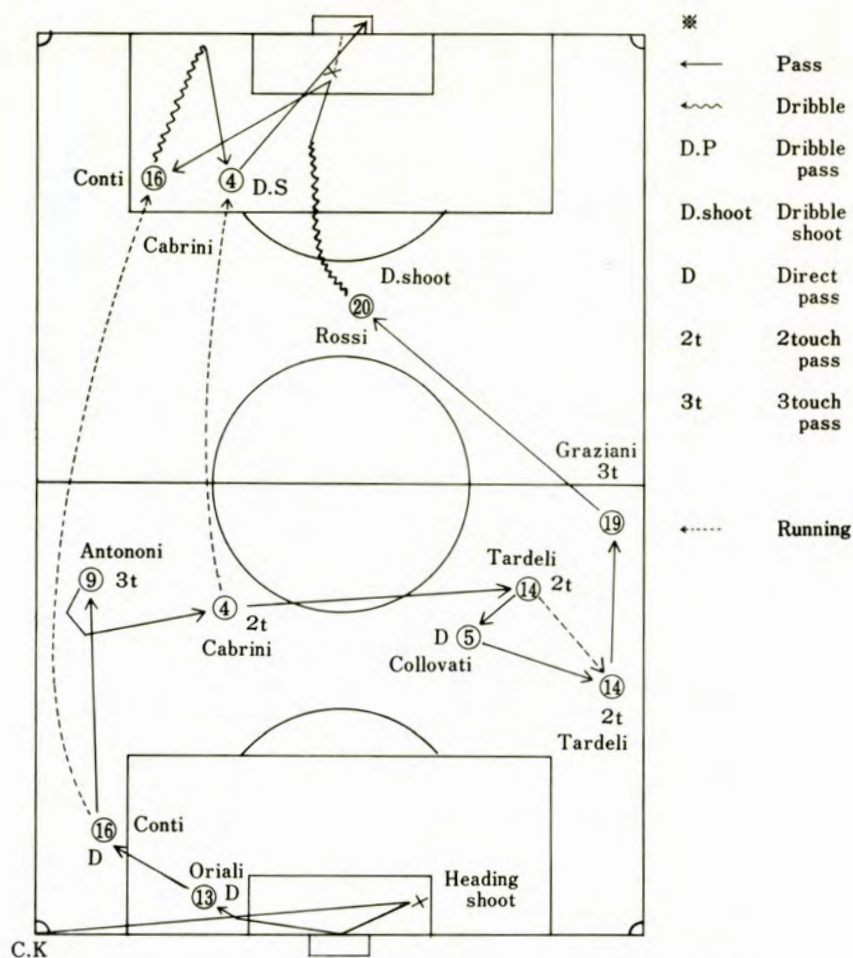


図-9 ITALIA 2 vs 1 ARGENTINA No. 2 goal ④ Cabrini

グ、中盤でゲーム構成に加わっていた ④ Cabrini がさらにオーバーラップしてきて、ダイレクトシュートを決めた。

このパターンでの得点には、8名のプレーヤーが関連しているが、⑬ Oriali のインターセプト時には、⑨ Antononi を除いて7名のプレーヤーは、相手のコーナーキックに対してペナルティエリア内でディフェンスをしていた。次のポジションに向かうランニングは別として、ボールに関連する動きは、すべてトップスピードで、ARGENTINA のディフェンスに、ディフェンスポジションを取る為の時間を全く与えていない。

ARGENTINA のプレーヤーは、コーナーキックに対して、前進ポジションを取ってい

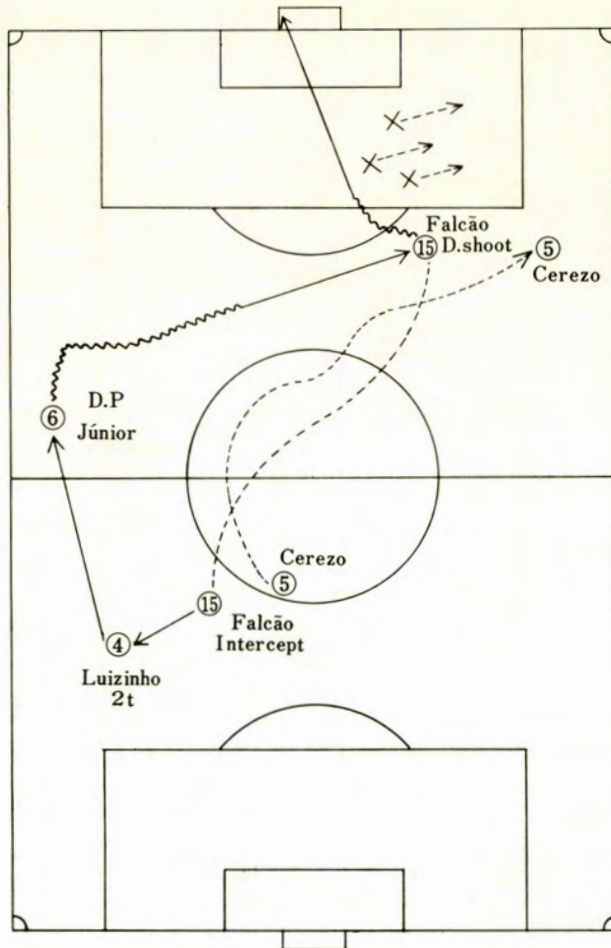


図-10 BRASIL 2 vs 3 ITALIA No. 2 goal ⑮ Falcão

たので、ITALIA のカウンターアタックには、最的の条件であった。

図-10は、2次リーグ、C組 BRASIL 2 vs 3 ITALIA。BRASIL の2点目、⑮ Falcão の得点パターンである。

オフENS・スタートは、⑮ Falcão のインターセプトから始まっている。

⑥ Júnior からゴール前でパスを受けた、⑮ Falcão は、ITALIA のディフェンス3人にシュートコースを消されていた。しかし左後方から右前方のオープンスペースへ、走り込もうとする ⑤ Cerezo の動きにより、ポジション修正をしようとする ITALIA ディフェンスの逆をとって、左足インステップキックで、ドリブルシュートを決めた。⑤

Cerezo の戦術的な動きと ⑮ Falcão のタイミングの良いドリブルシュートの組み合わせは、すばらしいグループ戦術である。

最後に、今回の調査、測定は、ゲーム中の観察によるものが多く、担当した者の判断を必要とした記録により、資料を収集するものに関して正確性に対する十分な検討を行う、余地があると思われる。

今後、統計的な解析を行うのに十分な資料を収集し、さらに詳細な、調査項目を設定したうえで、引き続き、調査・研究を進めてゆきたい。

参考・引用文献

- 1) 恩田 裕：サッカー競技の得点推移—その比較と分析を中心として—，成城法学「教養論集」1：166 (65)—129 (102)，1979
- 2) Reep, C., Benjamin, B.: Skill and Chance in Association Football, The Journal of the Royal Statistical Society, Series A (General) 131, part 4: 581—585, 1968.
- 3) スポーツの科学的研究：レビューシリーズ 1. サッカー，浅見俊雄著，新体育社
- 4) TACTICS OF SOCCER Hennes Weisweiler, 二宮 寛著，講談社